

Alliance Scolaire

# Evaluations des items du socle commun dans PRONOTE

Formation du 25 juillet 2018 | Collège Eben Eza

## Matières

### Éléments et items à évaluer pour la validation des domaines du socle commun

Matière	Nombre d'éléments	Nombre d'items
Toutes - Transversales	7	0
Arts plastiques	4	20
Education musicale	4	13
Educations aux médias	4	26
EPS	5	21
Français	5	22
Histoire des arts	5	0
Histoire-géographie	7	34
Langues et cultures de l'antiquité	3	11
LVE - langues régionales	6	20
Mathématiques	6	22
Physique-Chimie	7	19
SVT	7	21
Technologie	7	26
<b>Totaux</b>	<b>77</b>	<b>254</b>

#### Répartition par année du cycle

254 items + 5 éléments (HDA) évalués à minima 3 fois =  $3 \times 359 = 777$  évaluations en 5<sup>e</sup>, 4<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup>

777 évaluations sur 3 années : 259 par an.

Répartition quantitative (horaire matières)

Matière	5 <sup>e</sup> (h)	%	Eval.	4 <sup>e</sup> (h)	%	Eval.	3 <sup>e</sup> (h)	%	Eval.
Arts plastiques	1	3.6	9	1	3.7	10	1	3.7	10
Education musicale	1	3.6	9	1	3.7	10	1	3.7	10
EPS	3	10.9	28	3	11.1	29	3	11.1	29
Français	5	18.2	47	4	14.8	38	4	14.8	38
Histoire des arts	0	0.0	0	0	0.0	0	0	0.0	0
Histoire-géographie	3	10.9	28	3	11.1	29	3.5	13.0	29
Anglais	3	10.9	28	3.5	13.0	34	3	11.1	34
Espagnol	2	7.3	19	2.5	9.3	24	2	7.4	24
CLK	1	3.6	9	1	3.7	10	1	3.7	10
Mathématiques	4	14.5	38	3.5	13.0	34	4	14.8	34
Physique-Chimie	1.5	5.5	14	1.5	5.6	15	1.5	5.6	15
SVT	1.5	5.5	14	1.5	5.6	15	1.5	5.6	15
Technologie	1.5	5.5	14	1.5	5.6	15	1.5	5.6	15
<b>Totaux</b>	<b>27.5</b>	<b>100</b>	<b>259</b>	<b>27</b>	<b>100</b>	<b>259</b>	<b>27</b>	<b>100</b>	<b>259</b>

Exemple 1 : 1 professeur de maths 2 classes de 5<sup>e</sup>, 2 classes de 3<sup>e</sup> : 152 évaluations dans l'année (16 h)

Exemple 2 : 1 professeur d'arts : 4 classes de 5<sup>e</sup>, 6 classes de 4<sup>e</sup>, 6 classes de 3<sup>e</sup> : 154 évaluations (16 h)

## Domaines

### Éléments et items à évaluer pour la validation des domaines du socle commun

Domaine	Intitulé	Éléments	Items
Domaine 1.1	Langue française à l'oral et à l'écrit	6	25
Domaine 1.2	Langue étrangère et régionale	4	19
Domaine 1.3	Langages mathématiques	7	34
Domaine 1.4	Langages des arts et du corps	2	24
Domaine 2	Les méthodes et les outils pour apprendre	4	8
Domaine 3	La formation de la personne et du citoyen	4	10
Domaine 4	Systèmes naturels et techniques	4	12
Domaine 5	Représentations du monde et de l'activité humaine	3	19
<b>Totaux</b>		<b>34</b>	<b>151</b>

Total = 175

#### Répartition par année du cycle

151 items évalués à minima 3 fois =  $3 \times 151 = 453$  évaluations en 5<sup>e</sup>, 4<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup>

453 évaluations sur 3 années : 151 par an.

Répartition quantitative (horaire matières)

Matière	5 <sup>e</sup> (h)	%	Eval.	4 <sup>e</sup> (h)	%	Eval.	3 <sup>e</sup> (h)	%	Eval.
Arts plastiques	1	3.6	5	1	3.7	6	1	3.7	6
Education musicale	1	3.6	5	1	3.7	6	1	3.7	6
EPS	3	10.9	16	3	11.1	17	3	11.1	17
Français	5	18.2	27	4	14.8	22	4	14.8	22
Histoire des arts	0	0.0	0	0	0.0	0	0	0.0	0
Histoire-géographie	3	10.9	16	3	11.1	17	3.5	13.0	20
Anglais	3	10.9	16	3.5	13.0	20	3	11.1	17
Espagnol	2	7.3	11	2.5	9.3	14	2	7.4	11
CLK	1	3.6	5	1	3.7	6	1	3.7	6
Mathématiques	4	14.5	22	3.5	13.0	20	4	14.8	22
Physique-Chimie	1.5	5.5	8	1.5	5.6	8	1.5	5.6	8
SVT	1.5	5.5	8	1.5	5.6	8	1.5	5.6	8
Technologie	1.5	5.5	8	1.5	5.6	8	1.5	5.6	8
<b>Totaux</b>	<b>27.5</b>	<b>100</b>	<b>151</b>	<b>27</b>	<b>100</b>	<b>151</b>	<b>27</b>	<b>100</b>	<b>151</b>

Exemple 1 : 1 professeur de maths 2 classes de 5<sup>e</sup>, 2 classes de 3<sup>e</sup> : 98 évaluations dans l'année (16 h)

Exemple 2 : 1 professeur d'arts : 4 classes de 5<sup>e</sup>, 6 classes de 4<sup>e</sup>, 6 classes de 3<sup>e</sup> : 72 évaluations (16 h)

# Liste complète des éléments et des items du socle commun (PRONOTE – juillet 2018)

Codage ASEE (Michel Malgouzou | malgouzou@asee.nc)

## Cycle 4 - matières

### Table des matières

1. Compétences transversales .....	2
2. Arts plastiques .....	2
3. Education aux médias.....	3
4. Education musicale .....	4
5. EPS .....	5
6. Français .....	6
7. Histoire-géographie.....	7
8. Histoire des arts.....	9
9. Langues et cultures de l'antiquité.....	9
10. Langues étrangères et langue kanak.....	10
11. Mathématiques .....	11
12. Sciences physiques – chimie .....	12
13. SVT.....	13
14. Technologie.....	14

# 1. Compétences transversales

Code	Libellé
001-TRANS-IT	Connaître
002-TRANS-IT	S'informer
003-TRANS-IT	Raisonner
004-TRANS-IT	Réaliser
005-TRANS-IT	Communiquer
006-TRANS-IT	S'investir
007-TRANS-IT	Vivre ensemble

# 2. Arts plastiques

Code	Libellé
008-ARTS-EL	Expérimenter, produire, créer
009-ARTS-IT	Choisir, mobiliser et adapter des langages et des moyens plastiques variés en fonction de leurs effets dans une intention artistique en restant attentif à l'inattendu
010-ARTS-IT	S'approprier des questions artistiques en prenant appui sur une pratique artistique et réflexive
011-ARTS-IT	Recourir à des outils numériques de captation et de réalisation à des fins de création artistique
012-ARTS-IT	Explorer l'ensemble des champs de la pratique plastique et leurs hybridations, notamment avec les pratiques numériques
013-ARTS-IT	Prendre en compte les conditions de la réception de sa production dès la démarche de création, en prêtant attention aux modalités de sa présentation, y compris numérique
014-ARTS-IT	Exploiter
015-ARTS-EL	Mettre en œuvre un projet
016-ARTS-IT	Concevoir, réaliser, donner à voir des projets artistiques, individuels ou collectifs
017-ARTS-IT	Mener à terme une production individuelle dans le cadre d'un projet accompagné par le professeur
018-ARTS-IT	Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique et en anticiper les difficultés éventuelles
019-ARTS-IT	Faire preuve d'autonomie, d'initiative, de responsabilité, d'engagement et d'esprit critique dans la conduite d'un projet artistique
020-ARTS-IT	Confronter intention et réalisation dans la conduite d'un projet pour l'adapter et le réorienter, s'assurer de la dimension artistique de celui-ci
021-ARTS-EL	S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité
022-ARTS-IT	Dire avec un vocabulaire approprié ce que l'on fait, ressent, imagine, observe, analyse ; s'exprimer pour soutenir des intentions artistiques ou une interprétation d'œuvre

023-ARTS-IT	Établir des liens entre son propre travail, les œuvres rencontrées ou les démarches observées
024-ARTS-IT	Expliciter la pratique individuelle ou collective, écouter et accepter les avis divers et contradictoires
025-ARTS-IT	Porter un regard curieux et avisé sur son environnement artistique et culturel, proche et lointain, notamment sur la diversité des images fixes et animées, analogiques et numériques
026-ARTS-EL	<b>Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art</b>
027-ARTS-IT	Reconnaître et connaître des œuvres de domaines et d'époques variés appartenant au patrimoine national et mondial, en saisir le sens et l'intérêt
028-ARTS-IT	Identifier des caractéristiques (plastiques, culturelles, sémantiques, symboliques) inscrivant une œuvre dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique
029-ARTS-IT	Proposer et soutenir l'analyse et l'interprétation d'une œuvre
030-ARTS-IT	Interroger et situer œuvres et démarches artistiques du point de vue de l'auteur et de celui du spectateur
031-ARTS-IT	Prendre part au débat suscité par le fait artistique

### 3. Education aux médias

Code	Libellé
032-MEDIA-EL	<b>Utiliser les médias et les informations de manière autonome</b>
033-MEDIA-IT	Utiliser des dictionnaires et encyclopédies sur tous supports.
034-MEDIA-IT	Utiliser des documents de vulgarisation scientifique.
035-MEDIA-IT	Exploiter le centre de ressources comme outil de recherche de l'information.
036-MEDIA-IT	Avoir connaissance du fonds d'ouvrages en langue étrangère ou régionale disponible au CDI et les utiliser régulièrement.
037-MEDIA-IT	Se familiariser avec les différents modes d'expression des médias en utilisant leurs canaux de diffusion.
038-MEDIA-IT	Utiliser les genres et les outils d'information à disposition adaptés à ses recherches.
039-MEDIA-IT	Découvrir comment l'information est indexée et hiérarchisée, comprendre les principaux termes techniques associés.
040-MEDIA-IT	Exploiter les modes d'organisation de l'information dans un corpus documentaire (clés du livre documentaire, rubriquage d'un périodique, arborescence d'un site).
041-MEDIA-IT	Classer ses propres documents sur sa tablette, son espace personnel, au collège ou chez soi sur des applications mobiles ou dans le « nuage ». Organiser des portefeuilles thématiques.
042-MEDIA-IT	Acquérir une méthode de recherche exploratoire d'informations et de leur exploitation par l'utilisation avancée des moteurs de recherche.
043-MEDIA-IT	Adopter progressivement une démarche raisonnée dans la recherche d'informations. Adopter progressivement une démarche raisonnée dans la recherche d'informations.
044-MEDIA-EL	<b>Exploiter l'information de manière raisonnée</b>
045-MEDIA-IT	Distinguer les sources d'information, s'interroger sur la validité et sur la fiabilité d'une information, son degré de pertinence.
046-MEDIA-IT	S'entraîner à distinguer une information scientifique vulgarisée d'une information pseudo-scientifique grâce à des indices textuels ou paratextuels et à la validation de la source.

047-MEDIA-IT	Apprendre à distinguer subjectivité et objectivité dans l'étude d'un objet médiatique.
048-MEDIA-IT	Découvrir des représentations du monde véhiculées par les médias.
049-MEDIA-IT	S'interroger sur l'influence des médias sur la consommation et la vie démocratique.
<b>050-MEDIA-EL</b>	<b>Utiliser les médias de manière responsable</b>
051-MEDIA-IT	Comprendre ce que sont l'identité et la trace numériques.
052-MEDIA-IT	Se familiariser avec les notions d'espace privé et d'espace public.
053-MEDIA-IT	Pouvoir se référer aux règles de base du droit d'expression et de publication en particulier sur les réseaux.
054-MEDIA-IT	Se questionner sur les enjeux démocratiques liés à la production participative d'informations et à l'information journalistique.
055-MEDIA-IT	S'initier à la déontologie des journalistes.
<b>056-MEDIA-EL</b>	<b>Produire, communiquer, partager des informations</b>
057-MEDIA-IT	Utiliser les plates formes collaboratives numériques pour coopérer avec les autres.
058-MEDIA-IT	Participer à une production coopérative multimédia en prenant en compte les destinataires.
059-MEDIA-IT	S'engager dans un projet de création et publication sur papier ou en ligne utile à une communauté d'utilisateurs dans ou hors de l'établissement qui respecte droit et éthique de l'information.
060-MEDIA-IT	Développer des pratiques culturelles à partir d'outils de production numérique.
061-MEDIA-IT	Distinguer la citation du plagiat. » Distinguer la simple collecte d'informations de la structuration des connaissances.

## 4. Education musicale

Code	Libellé
<b>062-MUSIQUE-EL</b>	<b>Réaliser des projets musicaux d'interprétation ou de création</b>
063-MUSIQUE-IT	Définir les caractéristiques musicales d'un projet puis en assurer la mise en œuvre en mobilisant les ressources adaptées.
064-MUSIQUE-IT	Interpréter un projet devant d'autres élèves et présenter les choix artistiques effectués.
<b>065-MUSIQUE-EL</b>	<b>Écouter, comparer, construire une culture musicale commune</b>
066-MUSIQUE-IT	Analyser des œuvres musicales en utilisant un vocabulaire précis.
067-MUSIQUE-IT	Situer et comparer des musiques de styles proches ou éloignés dans l'espace et/ou dans le temps pour construire des repères techniques et culturels.
068-MUSIQUE-IT	Identifier par comparaison les différences et ressemblances dans l'interprétation d'une œuvre donnée.
<b>069-MUSIQUE-EL</b>	<b>Explorer, imaginer, créer et produire</b>
070-MUSIQUE-IT	Réutiliser certaines caractéristiques (style, technique, etc.) d'une œuvre connue pour nourrir son travail.
071-MUSIQUE-IT	Concevoir, réaliser, arranger, pasticher une courte pièce préexistante, notamment à l'aide d'outils numériques.
072-MUSIQUE-IT	Réinvestir ses expériences personnelles de la création musicale pour écouter, comprendre et commenter celles des autres.

073-MUSIQUE-EL	<b>Échanger, partager, argumenter et débattre</b>
074-MUSIQUE-IT	Porter un regard critique sur sa production individuelle.
075-MUSIQUE-IT	Développer une critique constructive sur une production collective.
076-MUSIQUE-IT	Argumenter une critique adossée à une analyse objective.
077-MUSIQUE-IT	Distinguer les postures de créateur, d'interprète et d'auditeur.
078-MUSIQUE-IT	Respecter les sources et les droits d'auteur et l'utilisation de sons libres de droit.

## 5. EPS

Code	Libellé
079-EPS-EL	<b>Développer sa motricité et construire un langage du corps</b>
080-EPS-IT	Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité
081-EPS-IT	Communiquer des intentions et des émotions avec son corps devant un groupe
082-EPS-IT	Verbaliser les émotions et sensations ressenties
083-EPS-IT	Utiliser un vocabulaire adapté pour décrire la motricité d'autrui et la sienne
084-EPS-EL	<b>S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre</b>
085-EPS-IT	Préparer-planifier-se représenter une action avant de la réaliser
086-EPS-IT	Répéter un geste sportif ou artistique pour le stabiliser et le rendre plus efficace
087-EPS-IT	Construire et mettre en œuvre des projets d'apprentissage individuels ou collectifs
088-EPS-IT	Utiliser des outils numériques pour analyser et évaluer ses actions et celles des autres
089-EPS-EL	<b>Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités</b>
090-EPS-IT	Respecter, construire et faire respecter règles et règlements
091-EPS-IT	Accepter la défaite et gagner avec modestie et simplicité
092-EPS-IT	Prendre et assumer des responsabilités au sein d'un collectif pour réaliser un projet ou remplir un contrat
093-EPS-IT	Agir avec et pour les autres, en prenant en compte les différences
094-EPS-EL	<b>Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière</b>
095-EPS-IT	Connaitre les effets d'une pratique physique régulière sur son état de bien-être et de santé
096-EPS-IT	Connaitre et utiliser des indicateurs objectifs pour caractériser l'effort physique
097-EPS-IT	Évaluer la quantité et qualité de son activité physique quotidienne dans et hors l'école
098-EPS-IT	Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger



<b>099-EPS-EL</b>	<b>S'approprier une culture physique sportive et artistique pour construire progressivement un regard lucide sur le monde contemporain</b>
100-EPS-IT	S'approprier, exploiter et savoir expliquer les principes d'efficacité d'un geste technique
101-EPS-IT	Acquérir les bases d'une attitude réflexive et critique vis-à-vis du spectacle sportif
102-EPS-IT	Découvrir l'impact des nouvelles technologies appliquées à la pratique physique et sportive
103-EPS-IT	Connaitre des éléments essentiels de l'histoire des pratiques corporelles éclairant les activités physiques contemporaines

## 6. Français

Code	Libellé
<b>104-FRA-EL</b>	<b>Comprendre et s'exprimer à l'oral</b>
105-FRA-IT	Comprendre et interpréter des messages et des discours oraux complexes.
106-FRA-IT	S'exprimer de façon maîtrisée en s'adressant à un auditoire.
107-FRA-IT	Participer de façon constructive à des échanges oraux.
108-FRA-IT	Exploiter les ressources expressives et créatives de la parole.
<b>109-FRA-EL</b>	<b>Lire</b>
110-FRA-IT	Lire des images, des documents composites (y compris numériques) et des textes non littéraires.
111-FRA-IT	Lire des œuvres littéraires, fréquenter des œuvres d'art.
112-FRA-IT	Élaborer une interprétation de textes littéraires.
113-FRA-IT	Déduire des informations simples dans un texte.
<b>114-FRA-EL</b>	<b>Écrire</b>
115-FRA-IT	Utiliser l'écrit pour penser et pour apprendre.
116-FRA-IT	Adopter des stratégies et des procédures d'écriture efficaces.
117-FRA-IT	Exploiter des lectures pour enrichir son écrit.
118-FRA-IT	Maîtriser le dialogue dans le récit.
<b>119-FRA-EL</b>	<b>Comprendre le fonctionnement de la langue</b>
120-FRA-IT	Connaitre les aspects fondamentaux du fonctionnement syntaxique.
121-FRA-IT	Connaitre les différences entre l'oral et l'écrit.
122-FRA-IT	Maîtriser la forme des mots en lien avec la syntaxe.
123-FRA-IT	Maîtriser le fonctionnement du verbe et son orthographe.
124-FRA-IT	Maîtriser la structure, le sens et l'orthographe des mots.

125-FRA-IT	Construire les notions permettant l'analyse et la production des textes et des discours.
126-FRA-IT	Utiliser des repères étymologiques et d'histoire de la langue.
127-FRA-IT	Reconnaître et utiliser l'emphase et la phrase impersonnelle
<b>128-FRA-EL</b>	<b>Acquérir des éléments de culture littéraire et artistique</b>
129-FRA-IT	Mobiliser des références culturelles pour interpréter les textes et les productions artistiques et littéraires et pour enrichir son expression personnelle.
130-FRA-IT	Établir des liens entre des productions littéraires et artistiques issues de cultures et d'époques diverses.

## 7. Histoire-géographie

Code	Libellé
<b>131-HG-EL</b>	<b>Se repérer dans le temps : construire des repères historiques</b>
132-HG-IT	Situer un fait dans une époque ou une période donnée.
133-HG-IT	Ordonner des faits les uns par rapport aux autres.
134-HG-IT	Mettre en relation des faits d'une époque ou d'une période donnée.
135-HG-IT	Identifier des continuités et des ruptures chronologiques pour s'approprier la périodisation de l'histoire et pratiquer de conscients allers-retours au sein de la chronologie.
<b>136-HG-EL</b>	<b>Se repérer dans l'espace : construire des repères géographiques</b>
137-HG-IT	Nommer et localiser les grands repères géographiques.
138-HG-IT	Nommer, localiser et caractériser un lieu dans un espace géographique.
139-HG-IT	Nommer, localiser et caractériser des espaces plus complexes.
140-HG-IT	Situer des lieux et des espaces les uns par rapport aux autres.
141-HG-IT	Utiliser des représentations analogiques et numériques des espaces à différentes échelles ainsi que différents modes de projection.
<b>142-HG-EL</b>	<b>Raisonner, justifier une démarche et les choix effectués</b>
143-HG-IT	Poser des questions, se poser des questions à propos de situations historiques ou/et géographiques.
144-HG-IT	Construire des hypothèses d'interprétation de phénomènes historiques ou géographiques.
145-HG-IT	Vérifier des données et des sources.
146-HG-IT	Justifier une démarche, une interprétation.
<b>147-HG-EL</b>	<b>S'informer dans le monde du numérique</b>
148-HG-IT	Connaitre différents systèmes d'information, les utiliser.
149-HG-IT	Trouver, sélectionner et exploiter des informations.

150-HG-IT	Utiliser des moteurs de recherche, des dictionnaires et des encyclopédies en ligne, des sites et des réseaux de ressources documentaires, des manuels numériques, des systèmes d'information géographique.
151-HG-IT	Vérifier l'origine/la source des informations et leur pertinence.
152-HG-IT	Exercer son esprit critique sur les données numériques, en apprenant à les comparer à celles qu'on peut tirer de documents de divers types.
153-HG-EL	<b>Analyser et comprendre un document</b>
154-HG-IT	Comprendre le sens général d'un document.
155-HG-IT	Identifier le document et son point de vue particulier.
156-HG-IT	Extraire des informations pertinentes pour répondre à une question portant sur un document ou plusieurs documents, les classer, les hiérarchiser.
157-HG-IT	Confronter un document à ce qu'on peut connaître par ailleurs du sujet étudié.
158-HG-IT	Utiliser ses connaissances pour expliciter, expliquer le document et exercer son esprit critique
159-HG-EL	<b>Pratiquer différents langages en histoire et en géographie</b>
160-HG-IT	Écrire pour construire sa pensée et son savoir, pour argumenter et écrire pour communiquer et échanger.
161-HG-IT	S'exprimer à l'oral pour penser, communiquer et échanger.
162-HG-IT	Connaitre les caractéristiques des récits historiques et des descriptions employées en histoire et en géographie, et en réaliser. » Réaliser des productions graphiques et cartographiques.
163-HG-IT	Réaliser une production audio-visuelle, un diaporama.
164-HG-IT	S'approprier et utiliser un lexique spécifique en contexte.
165-HG-IT	S'initier aux techniques d'argumentation
166-HG-EL	<b>coopérer et mutualiser</b>
167-HG-IT	Organiser son travail dans le cadre d'un groupe pour élaborer une tâche commune et/ou une production collective et mettre à la disposition des autres ses compétences et ses connaissances.
168-HG-IT	Adapter son rythme de travail à celui du groupe.
169-HG-IT	Discuter, expliquer, confronter ses représentations, argumenter pour défendre ses choix.
170-HG-IT	Négocier une solution commune si une production collective est demandée.
171-HG-IT	Apprendre à utiliser les outils numériques qui peuvent conduire à des réalisations collectives.

## 8. Histoire des arts

Code	Libellé
172-HDA-EL	Décrire une œuvre d'art en employant un lexique simple adapté
173-HDA-EL	Associer une œuvre à une époque et une civilisation à partir des éléments observés
174-HDA-EL	Proposer une analyse critique simple et une interprétation d'une œuvre
175-HDA-EL	Construire un exposé de quelques minutes sur un petit ensemble d'œuvres ou une problématique artistique
176-HDA-EL	Rendre compte de la visite d'un lieu de conservation ou de diffusion artistique ou de la rencontre avec un métier du patrimoine

## 9. Langues et cultures de l'antiquité

Code	Libellé
177-ANTIQ-EL	Comprendre le fonctionnement de la langue
178-ANTIQ-IT	Comprendre le principe de fonctionnement des langues à déclinaison.
179-ANTIQ-IT	Connaitre les grandes catégories qui structurent la langue étudiée.
180-ANTIQ-IT	Saisir l'organisation d'un énoncé simple dans la langue étudiée en utilisant les connaissances en morphologie et en syntaxe nécessaires.
181-ANTIQ-IT	Utiliser les ressources et outils qui permettent de vérifier ou compléter ses connaissances linguistiques
182-ANTIQ-EL	Acquérir des éléments de culture littéraire, historique et artistique
183-ANTIQ-IT	Disposer des repères nécessaires pour se construire une représentation de l'étendue historique et de l'ampleur culturelle des civilisations antiques.
184-ANTIQ-IT	Disposer de connaissances sur des œuvres, des faits, des croyances et des institutions caractéristiques des civilisations antiques ; utiliser à bon escient les ressources permettant d'affiner ces connaissances.
185-ANTIQ-IT	Repérer l'influence des œuvres antiques ou de l'histoire ancienne dans des productions culturelles de différentes époques ; en tirer parti pour mieux comprendre ces productions culturelles
186-ANTIQ-EL	Lire, comprendre, traduire, interpréter
187-ANTIQ-IT	Développer des stratégies pour accéder au sens d'un énoncé simple dans la langue étudiée.
188-ANTIQ-IT	Repérer et traiter les indices donnant accès au sens d'un texte en mobilisant ses connaissances culturelles et linguistiques.
189-ANTIQ-IT	Proposer et justifier la traduction d'un passage, à partir de sa propre analyse et/ou de traductions disponibles.
190-ANTIQ-IT	Mobiliser ses connaissances linguistiques et culturelles pour interpréter un texte

## 10. Langues étrangères et langue kanak

Code	Libellé
<b>191-LVCLK-EL</b>	<b>Écouter et comprendre</b>
192-LVCLK-IT	Comprendre des messages oraux et des documents sonores de nature et de complexité variables.
193-LVCLK-IT	Se familiariser aux réalités sonores de la langue, et s'entraîner à la mémorisation.
194-LVCLK-IT	Repérer des indices pertinents, extralinguistiques ou linguistiques, pour identifier la situation d'énonciation et déduire le sens d'un message.
195-LVCLK-IT	Savoir lire des documents vidéo et savoir mettre en relation images et documents sonores
<b>196-LVCLK-EL</b>	<b>Lire et comprendre</b>
197-LVCLK-IT	Comprendre des documents écrits de nature et de difficultés variées issus de sources diverses.
198-LVCLK-IT	Développer des stratégies de lecteur par le biais de lectures régulières.
199-LVCLK-IT	S'approprier le document en utilisant des repérages de nature différente : indices extralinguistiques, linguistiques, reconstitution du sens, mise en relation d'éléments significatifs.
<b>200-LVCLK-EL</b>	<b>Parler en continu</b>
201-LVCLK-IT	Mobiliser à bon escient ses connaissances lexicales, culturelles, grammaticales pour produire un texte oral sur des sujets variés.
202-LVCLK-IT	Développer des stratégies pour surmonter un manque lexical lors d'une prise de parole, s'autocorriger et reformuler pour se faire comprendre.
203-LVCLK-IT	Respecter un registre et un niveau de langue.
204-LVCLK-IT	Mettre en voix son discours par la prononciation, l'intonation et la gestuelle adéquates.
205-LVCLK-IT	Prendre la parole pour raconter, décrire, expliquer, argumenter.
<b>206-LVCLK-EL</b>	<b>écrire</b>
207-LVCLK-IT	S'appuyer sur les stratégies développées à l'oral pour apprendre à structurer son écrit.
208-LVCLK-IT	Mobiliser les outils pour écrire, corriger, modifier son écrit.
209-LVCLK-IT	Reformuler un message, rendre compte, raconter, décrire, expliquer, argumenter.
<b>210-LVCLK-EL</b>	<b>Réagir et dialoguer</b>
211-LVCLK-IT	Développer des stratégies de compréhension orale en repérant des indices extralinguistiques ou linguistiques et en élaborant un discours commun.
212-LVCLK-IT	Réagir spontanément à des sollicitations verbales, en mobilisant des énoncés adéquats au contexte, dans une succession d'échanges qui alimentent le message ou le contredisent.
<b>213-LVCLK-EL</b>	<b>Découvrir les aspects culturels d'une langue vivante étrangère et régionale</b>
214-LVCLK-IT	Percevoir les spécificités culturelles des pays et des régions de la langue étudiée en dépassant la vision figée et schématique des stéréotypes et des clichés.
215-LVCLK-IT	Mobiliser des références culturelles pour interpréter les éléments d'un message, d'un texte, d'un document sonore.
216-LVCLK-IT	Mobiliser ses connaissances culturelles pour décrire des personnages réels ou imaginaires, raconter.

# 11. Mathématiques

Code	Libellé
<b>217-MATH-EL</b>	<b>Chercher</b>
218-MATH-IT	Extraire d'un document les informations utiles, les reformuler, les organiser, les confronter à ses connaissances.
219-MATH-IT	S'engager dans une démarche scientifique, observer, questionner, manipuler, expérimenter (sur une feuille de papier, avec des objets, à l'aide de logiciels), émettre des hypothèses, chercher des exemples ou des contre-exemples, simplifier ou particulariser une situation, émettre une conjecture.
220-MATH-IT	Tester, essayer plusieurs pistes de résolution.
221-MATH-IT	Décomposer un problème en sous-problèmes.
<b>222-MATH-EL</b>	<b>Modéliser</b>
223-MATH-IT	Reconnaître des situations de proportionnalité et résoudre les problèmes correspondants.
224-MATH-IT	Traduire en langage mathématique une situation réelle (par exemple, à l'aide d'équations, de fonctions, de configurations géométriques, d'outils statistiques).
225-MATH-IT	Comprendre et utiliser une simulation numérique ou géométrique.
226-MATH-IT	Valider ou invalider un modèle, comparer une situation à un modèle connu (par exemple un modèle aléatoire).
<b>227-MATH-EL</b>	<b>Représenter</b>
228-MATH-IT	Choisir et mettre en relation des cadres (numérique, algébrique, géométrique) adaptés pour traiter un problème ou pour étudier un objet mathématique.
229-MATH-IT	Produire et utiliser plusieurs représentations des nombres.
230-MATH-IT	Représenter des données sous forme d'une série statistique.
231-MATH-IT	Utiliser, produire et mettre en relation des représentations de solides (par exemple, perspective ou vue de dessus/de dessous) et de situations spatiales (schémas, croquis, maquettes, patrons, figures géométriques, photographies, plans, cartes, courbes de niveau).
<b>232-MATH-EL</b>	<b>Raisonner</b>
233-MATH-IT	Résoudre des problèmes impliquant des grandeurs variées (géométriques, physiques, économiques) : mobiliser les connaissances nécessaires, analyser et exploiter ses erreurs, mettre à l'essai plusieurs solutions.
234-MATH-IT	Mener collectivement une investigation en sachant prendre en compte le point de vue d'autrui.
235-MATH-IT	Démontrer : utiliser un raisonnement logique et des règles établies (propriétés, théorèmes, formules) pour parvenir à une conclusion.
236-MATH-IT	Fonder et défendre ses jugements en s'appuyant sur des résultats établis et sur sa maîtrise de l'argumentation.
<b>237-MATH-EL</b>	<b>calculer</b>
238-MATH-IT	Calculer avec des nombres rationnels, de manière exacte ou approchée, en combinant de façon appropriée le calcul mental, le calcul posé et le calcul instrumenté (calculatrice ou logiciel).
239-MATH-IT	Contrôler la vraisemblance de ses résultats, notamment en estimant des ordres de grandeur ou en utilisant des encadrements.
240-MATH-IT	Calculer en utilisant le langage algébrique (lettres, symboles, etc.).
<b>241-MATH-EL</b>	<b>Communiquer</b>
242-MATH-IT	Faire le lien entre le langage naturel et le langage algébrique. Distinguer des spécificités du langage mathématique par rapport à la langue française.

243-MATH-IT	Expliquer à l'oral ou à l'écrit (sa démarche, son raisonnement, un calcul, un protocole de construction géométrique, un algorithme), comprendre les explications d'un autre et argumenter dans l'échange.
244-MATH-IT	Vérifier la validité d'une information et distinguer ce qui est objectif et ce qui est subjectif ; lire, interpréter, commenter, produire des tableaux, des graphiques, des diagrammes.

## 12. Sciences physiques – chimie

Code	Libellé
245-PHYS-EL	<b>Pratiquer des démarches scientifiques</b>
246-PHYS-IT	Identifier des questions de nature scientifique
247-PHYS-IT	Proposer une ou des hypothèses pour répondre à une question scientifique
248-PHYS-IT	Concevoir une expérience pour la ou les tester. Mesurer des grandeurs physiques de manière directe ou indirecte
249-PHYS-IT	Interpréter des résultats expérimentaux, en tirer des conclusions et les communiquer en argumentant
250-PHYS-IT	Développer des modèles simples pour expliquer des faits d'observations et mettre en œuvre des démarches propres aux sciences
251-PHYS-EL	<b>Concevoir, créer, réaliser</b>
252-PHYS-IT	Concevoir et réaliser un dispositif de mesure ou d'observation
253-PHYS-EL	<b>S'approprier des outils et des méthodes</b>
254-PHYS-IT	Effectuer des recherches bibliographiques
255-PHYS-IT	Utiliser des outils numériques pour mutualiser des informations sur un sujet scientifique
256-PHYS-IT	Planifier une tâche expérimentale, organiser son espace de travail, garder des traces des étapes suivies et des résultats obtenus
257-PHYS-EL	<b>Pratiquer des langages</b>
258-PHYS-IT	Lire et comprendre des documents scientifiques
259-PHYS-IT	Utiliser la langue française en cultivant précision, richesse de vocabulaire et syntaxe pour rendre compte des observations, expériences, hypothèses et conclusions
260-PHYS-IT	S'exprimer à l'oral lors d'un débat scientifique
261-PHYS-IT	Passer d'une forme de langage scientifique à une autre
262-PHYS-EL	<b>Mobiliser des outils numériques</b>
263-PHYS-IT	Utiliser des outils d'acquisition et de traitement de données, de simulations et de modèles numériques
264-PHYS-IT	Produire des documents scientifiques grâce à des outils numériques, en utilisant l'argumentation et le vocabulaire spécifique à la physique et à la chimie
265-PHYS-EL	<b>Adopter un comportement éthique et responsable</b>
266-PHYS-IT	Expliquer les fondements des règles de sécurité en chimie, électricité et acoustique. Réinvestir ces connaissances ainsi que celles sur les ressources et sur l'énergie, pour agir de façon responsable
267-PHYS-IT	S'impliquer dans un projet ayant une dimension citoyenne

268-PHYS-EL	<b>Se situer dans l'espace et dans le temps</b>
269-PHYS-IT	Expliquer, par l'histoire des sciences et des techniques, comment les sciences évoluent et influencent la société
270-PHYS-IT	Identifier les différentes échelles de structuration de l'Univers

## 13. SVT

Code	Libellé
271-SVT-EL	<b>Pratiquer des démarches scientifiques</b>
272-SVT-IT	Formuler une question ou un problème scientifique.
273-SVT-IT	Proposer une ou des hypothèses pour résoudre un problème ou une question. Concevoir des expériences pour la ou les tester.
274-SVT-IT	Utiliser des instruments d'observation, de mesures et des techniques de préparation et de collecte » Interpréter des résultats et en tirer des conclusions.
275-SVT-IT	Communiquer sur ses démarches, ses résultats et ses choix, en argumentant.
276-SVT-IT	Identifier et choisir des notions, des outils et des techniques, ou des modèles simples pour mettre en œuvre une démarche scientifique
277-SVT-EL	<b>Concevoir, créer, réaliser</b>
278-SVT-IT	Concevoir et mettre en œuvre un protocole expérimental
279-SVT-EL	<b>Utiliser des outils et mobiliser des méthodes pour apprendre</b>
280-SVT-IT	Apprendre à organiser son travail (par ex. pour mettre en œuvre un protocole expérimental).
281-SVT-IT	Identifier et choisir les outils et les techniques pour garder trace de ses recherches (à l'oral et à l'écrit)
282-SVT-EL	<b>Pratiquer des langages</b>
283-SVT-IT	Lire et exploiter des données présentées sous différentes formes : tableaux, graphiques, diagrammes, dessins, conclusions de recherches, cartes heuristiques, etc.
284-SVT-IT	Représenter des données sous différentes formes, passer d'une représentation à une autre et choisir celle qui est adaptée à la situation de travail
285-SVT-EL	<b>Utiliser des outils numériques</b>
286-SVT-IT	Conduire une recherche d'informations sur internet pour répondre à une question ou un problème scientifique, en choisissant des mots-clés pertinents, et en évaluant la fiabilité des sources et la validité des résultats.
287-SVT-IT	Utiliser des logiciels d'acquisition de données, de simulation et des bases de données.
288-SVT-EL	<b>Adopter un comportement éthique et responsable</b>
289-SVT-IT	Identifier les impacts (bénéfiques et nuisances) des activités humaines sur l'environnement à différentes échelles.
290-SVT-IT	Fonder ses choix de comportement responsable vis-à-vis de sa santé ou de l'environnement sur des arguments scientifiques.
291-SVT-IT	Comprendre les responsabilités individuelle et collective en matière de préservation des ressources de la planète (biodiversité, ressources minérales et ressources énergétiques) et de santé.
292-SVT-IT	Participer à l'élaboration de règles de sécurité et les appliquer au laboratoire et sur le terrain



293-SVT-IT	Distinguer ce qui relève d'une croyance ou d'une idée et ce qui constitue un savoir scientifique
<b>294-SVT-EL</b>	<b>Se situer dans l'espace et dans le temps</b>
295-SVT-IT	Situer l'espèce humaine dans l'évolution des espèces.
296-SVT-IT	Appréhender différentes échelles de temps géologique et biologique (ex : histoire de la Terre ; apparition de la vie, évolution et extinction des espèces vivantes...).
297-SVT-IT	Appréhender différentes échelles spatiales d'un même phénomène/d'une même fonction (ex : nutrition : niveau de l'organisme, niveau des organes et niveau cellulaire).
298-SVT-IT	Identifier par l'histoire des sciences et des techniques comment se construit un savoir scientifique.

## 14. Technologie

Code	Libellé
<b>299-TECHNO-EL</b>	<b>Pratiquer des démarches scientifiques et technologiques</b>
300-TECHNO-IT	Imaginer, synthétiser, formaliser et respecter une procédure, un protocole.
301-TECHNO-IT	Mesurer des grandeurs de manière directe ou indirecte.
302-TECHNO-IT	Rechercher des solutions techniques à un problème posé, expliciter ses choix et les communiquer en argumentant.
303-TECHNO-IT	Participer à l'organisation et au déroulement de projets.
<b>304-TECHNO-EL</b>	<b>Concevoir, créer, réaliser</b>
305-TECHNO-IT	Identifier un besoin et énoncer un problème technique, identifier les conditions, contraintes (normes et règlements) et ressources correspondantes.
306-TECHNO-IT	Identifier le(s) matériau(x), les flux d'énergie et d'information dans le cadre d'une production technique sur un objet et décrire les transformations qui s'opèrent.
307-TECHNO-IT	S'approprier un cahier des charges.
308-TECHNO-IT	Associer des solutions techniques à des fonctions.
309-TECHNO-IT	Imaginer des solutions en réponse au besoin.
310-TECHNO-IT	Réaliser, de manière collaborative, le prototype de tout ou partie d'un objet pour valider une solution.
311-TECHNO-IT	Imaginer, concevoir et programmer des applications informatiques pour des appareils nomades.
<b>312-TECHNO-EL</b>	<b>S'approprier des outils et des méthodes</b>
313-TECHNO-IT	Exprimer sa pensée à l'aide d'outils de description adaptés : croquis, schémas, graphes, diagrammes, tableaux (représentations non normées).
314-TECHNO-IT	Traduire, à l'aide d'outils de représentation numérique, des choix de solutions sous forme de croquis, de dessins ou de schémas.
315-TECHNO-IT	Présenter à l'oral et à l'aide de supports numériques multimédia des solutions techniques au moment des revues de projet.
<b>316-TECHNO-EL</b>	<b>Pratiquer des langages</b>
317-TECHNO-IT	Décrire, en utilisant les outils et langages de descriptions adaptés, la structure et le comportement des objets.
318-TECHNO-IT	Appliquer les principes élémentaires de l'algorithmique et du codage à la résolution d'un problème simple.

<b>319-TECHNO-EL</b>	<b>Mobiliser des outils numériques</b>
<b>320-TECHNO-IT</b>	Simuler numériquement la structure et/ou le comportement d'un objet.
<b>321-TECHNO-IT</b>	Organiser, structurer et stocker des ressources numériques.
<b>322-TECHNO-IT</b>	Lire, utiliser et produire des représentations numériques d'objets.
<b>323-TECHNO-IT</b>	Piloter un système connecté localement ou à distance.
<b>324-TECHNO-IT</b>	Modifier ou paramétrer le fonctionnement d'un objet communicant
<b>325-TECHNO-EL</b>	<b>Adopter un comportement éthique et responsable</b>
<b>326-TECHNO-IT</b>	Développer les bonnes pratiques de l'usage des objets communicants
<b>327-TECHNO-IT</b>	Analyser l'impact environnemental d'un objet et de ses constituants.
<b>328-TECHNO-IT</b>	Analyser le cycle de vie d'un objet.
<b>329-TECHNO-EL</b>	<b>Se situer dans l'espace et dans le temps</b>
<b>330-TECHNO-IT</b>	Regrouper des objets en familles et lignées.
<b>331-TECHNO-IT</b>	Relier les évolutions technologiques aux inventions et innovations qui marquent des ruptures dans les solutions techniques.

# Liste complète des éléments et des items du socle commun (PRONOTE – juillet 2018)

Codage ASEE (Michel Malgouzou | malgouzou@asee.nc)

Cycle 4 - domaines

## Table des matières

D1.1 – Langue française .....	17
D1.2 – Langues étrangères et kanak .....	18
D1.3 – Langages mathématiques, scientifiques et informatiques .....	19
D1.4 – Langages des arts et du corps.....	20
D2 – Méthodes et outils pour apprendre .....	22
D3 – La formation de la personne et du citoyen.....	22
D4 – Les systèmes naturels et techniques .....	23
D5 – Les représentations du monde et de l’activité humaine .....	24

## D1.1 – Langue française

Code	Libellé
<b>001-D1.1-FRA-EL</b>	<b>S'exprimer à l'oral</b>
002-D1.1-FRA-IT	Qu'il soit capable d'une prise de parole continue d'une durée variable selon les types de discours (de cinq à dix minutes au maximum, si le propos croise narration, description, opinion et argumentation. moins s'il s'agit d'une seule de ces composantes), avec quelques relances de la part du professeur si nécessaire.
003-D1.1-FRA-IT	Qu'il puisse exprimer une impression, un avis, une opinion de manière raisonnée, en respectant les formes d'un oral codifié et socialisé.
004-D1.1-FRA-IT	Qu'il sache faire preuve d'une relative liberté dans sa prise de parole par rapport à ses notes de préparation.
<b>005-D1.1-FRA-EL</b>	<b>Comprendre des énoncés oraux</b>
006-D1.1-FRA-IT	Reformuler le sens général d'un discours oral découvert de manière autonome et adapté par ses références et son niveau de langue aux connaissances définies par les programmes.
007-D1.1-FRA-IT	Rendre compte de la teneur générale de discours oraux complexes (conversations, débats)
<b>008-D1.1-FRA-EL</b>	<b>Lire et comprendre l'écrit</b>
009-D1.1-FRA-IT	Compréhension d'un texte inconnu d'environ trente lignes ou d'un document associant image et énoncé écrit, en s'appuyant sur des éléments d'analyse précis et en mobilisant ses connaissances linguistiques et culturelles.
010-D1.1-FRA-IT	Compte rendu de ce qu'il retient de la lecture d'une œuvre et la mise en évidence de l'essentiel d'un texte long.
<b>011-D1.1-FRA-EL</b>	<b>Écrire</b>
012-D1.1-FRA-IT	Qu'il soit capable de réponses écrites développées et argumentées à des questions de compréhension et d'analyse d'un texte et/ou d'une image.
013-D1.1-FRA-IT	Qu'il sache écrire un texte pouvant aller jusqu'à 2000 à 3000 signes dans une langue globalement correcte, en cohérence avec les attendus en étude de la langue, et suffisamment riche pour lui permettre de produire un texte d'invention, intéressant et conforme à l'énoncé de l'exercice, ou d'exprimer sa pensée de manière argumentée et nuancée.
014-D1.1-FRA-IT	Que le texte produit soit rédigé dans une langue suffisamment maîtrisée pour que son intelligibilité ne soit pas compromise.
015-D1.1-FRA-IT	Que le vocabulaire spécialisé soit réinvesti à bon escient
<b>016-D1.1-FRA-EL</b>	<b>Exploiter les ressources de la langue</b>
017-D1.1-FRA-IT	Qu'il mobilise les connaissances et procédures orthographiques et syntaxiques étudiées pour produire un texte pouvant aller jusqu'à 2000 à 3000 signes dans une langue globalement correcte
018-D1.1-FRA-IT	Qu'il puisse réviser un énoncé produit par lui-même ou un autre scripteur à partir d'indications orientant cette révision.
019-D1.1-FRA-IT	Qu'il sache analyser en contexte des unités lexicales en les mettant en relation et en se fondant sur l'analyse de leur forme.
020-D1.1-FRA-IT	Qu'il sache analyser les propriétés d'un ou de plusieurs éléments linguistiques en les référant au système de la langue et en les comparant éventuellement au système d'une autre langue.
<b>021-D1.1-FRA-EL</b>	<b>Réfléchir sur le système linguistique</b>
022-D1.1-FRA-IT	Qu'il mobilise les connaissances et procédures orthographiques et syntaxiques étudiées pour produire un texte pouvant aller jusqu'à 2000 à 3000 signes dans une langue globalement correcte.

023-D1.1-FRA-IT	Qu'il puisse réviser un énoncé produit par lui-même ou un autre scripteur à partir d'indications orientant cette révision.
024-D1.1-FRA-IT	Qu'il sache analyser en contexte des unités lexicales en les mettant en relation et en se fondant sur l'analyse de leur forme.
025-D1.1-FRA-IT	Qu'il sache analyser les propriétés d'un ou de plusieurs éléments linguistiques en les référant au système de la langue et en les comparant éventuellement au système d'une autre langue.

## D1.2 – Langues étrangères et kanak

Code	Libellé
<b>026-D1.2-LV-CLK-EL</b>	<b>Lire et comprendre l'écrit</b>
027-D1.2-LV-CLK-IT	Peut comprendre des textes très courts et très simples, phrase par phrase, en relevant des noms, des mots familiers et des expressions très élémentaires et en relisant si nécessaire.
028-D1.2-LV-CLK-IT	Peut comprendre de courts textes simples sur des sujets concrets courants avec une fréquence élevée de langue quotidienne.
029-D1.2-LV-CLK-IT	Peut lire des textes factuels directs sur des sujets relatifs à son domaine et à ses intérêts avec un niveau satisfaisant de compréhension.
<b>030-D1.2-LV-CLK-EL</b>	<b>Écrire et réagir à l'écrit</b>
031-D1.2-LV-CLK-IT	Peut écrire des expressions et phrases simples isolées
032-D1.2-LV-CLK-IT	Peut écrire une série d'expressions et de phrases simples reliées par des connecteurs simples tels que « et », « mais » et « parce que ».
033-D1.2-LV-CLK-IT	Peut écrire un énoncé simple et bref sur des sujets familiers ou déjà connus.
<b>034-D1.2-LV-CLK-EL</b>	<b>Écouter et comprendre</b>
035-D1.2-LV-CLK-IT	Peut comprendre des mots familiers et des expressions courantes sur lui-même, sa famille et son environnement.
036-D1.2-LV-CLK-IT	Peut comprendre une intervention brève si elle est claire et simple.
037-D1.2-LV-CLK-IT	Peut comprendre une information factuelle sur des sujets simples en distinguant l'idée générale et les points
<b>038-D1.2-LV-CLK-EL</b>	<b>S'exprimer à l'oral en continu et en interaction</b>
039-D1.2-LV-CLK-IT	Peut interagir brièvement dans des situations déjà connues en utilisant des mots et expressions simples et avec un débit lent.
040-D1.2-LV-CLK-IT	Peut produire des expressions simples, isolées, sur les gens et les choses.
041-D1.2-LV-CLK-IT	Peut interagir avec une aisance raisonnable dans des situations bien structurées et de courtes conversations à condition que le locuteur apporte de l'aide le cas échéant.
042-D1.2-LV-CLK-IT	Peut décrire ou présenter simplement des gens, des conditions de vie, des activités quotidiennes, ce qu'on aime ou pas, par de courtes
043-D1.2-LV-CLK-IT	Peut exprimer un avis, manifester un sentiment et donner quelques éléments simples de contexte sur un sujet abstrait ou culturel.
044-D1.2-LV-CLK-IT	Peut raconter un événement, une expérience ou un rêve, décrire un espoir ou un but et exposer brièvement des raisons ou explications pour un projet ou une idée.

## D1.3 – Langages mathématiques, scientifiques et informatiques

Code	Libellé
<b>045-D1.3-SCIENCES-EL</b>	<b>Utiliser les nombres</b>
046-D1.3-SCIENCES-IT	Comprendre et utiliser les notions de divisibilité et de nombre premier.
047-D1.3-SCIENCES-IT	Effectuer (mentalement, à la main, à la calculatrice, à l'aide d'un tableur) des calculs engageant les quatre opérations et des comparaisons sur des nombres rationnels positifs ou négatifs.
048-D1.3-SCIENCES-IT	Effectuer des calculs numériques impliquant des puissances.
049-D1.3-SCIENCES-IT	Passer d'une écriture d'un nombre à une autre (écritures décimale et fractionnaire, notation scientifique, pourcentages).
050-D1.3-SCIENCES-IT	Comprendre et utiliser la notion de racine carrée.
051-D1.3-SCIENCES-IT	Repérer un nombre sur une droite graduée.
052-D1.3-SCIENCES-IT	Reconnaître et résoudre une situation de proportionnalité.
<b>053-D1.3-SCIENCES-EL</b>	<b>Utiliser le calcul littéral</b>
054-D1.3-SCIENCES-IT	Citer et utiliser une expression littérale, notamment pour exprimer une grandeur en fonction d'autres grandeurs.
055-D1.3-SCIENCES-IT	Produire une expression littérale.
056-D1.3-SCIENCES-IT	Dans une expression littérale, substituer une lettre par une valeur numérique, en utilisant si nécessaire les unités adaptées.
057-D1.3-SCIENCES-IT	Mettre un problème simple en équation.
058-D1.3-SCIENCES-IT	Résoudre des équations ou des inéquations du premier degré.
<b>059-D1.3-SCIENCES-EL</b>	<b>Exprimer une grandeur mesurée ou calculée dans une unité adaptée</b>
060-D1.3-SCIENCES-IT	Accompagner de son unité toute valeur numérique d'une grandeur physique mesurée, calculée ou fournie.
061-D1.3-SCIENCES-IT	Utiliser, dans les calculs numériques, un système d'unités cohérent.
<b>062-D1.3-SCIENCES-EL</b>	<b>Passer d'un langage à un autre</b>
063-D1.3-SCIENCES-IT	Passer du langage courant à un langage scientifique ou technique et vice versa.
064-D1.3-SCIENCES-IT	Passer d'un registre de représentation à un autre (tableau, graphique, croquis, symbole, schéma, etc.).
065-D1.3-SCIENCES-IT	Exploiter, dans des situations simples, les différences (complémentarité, redondance, complexité, etc.) entre différents registres de représentation
<b>066-D1.3-SCIENCES-EL</b>	<b>Utiliser le langage des probabilités</b>
067-D1.3-SCIENCES-IT	Utiliser le vocabulaire lié aux notions élémentaires de probabilités :
068-D1.3-SCIENCES-IT	Calculer des probabilités dans un contexte simple.
069-D1.3-SCIENCES-IT	Faire le lien entre fréquence et probabilité.
070-D1.3-SCIENCES-IT	Simuler une expérience aléatoire.

<b>071-D1.3-SCIENCES-EL</b>	<b>Utiliser et produire des représentations d'objets</b>
072-D1.3-SCIENCES-IT	Utiliser et produire des figures géométriques.
073-D1.3-SCIENCES-IT	Lire des plans et des cartes.
074-D1.3-SCIENCES-IT	Se repérer sur des cartes à différentes échelles.
075-D1.3-SCIENCES-IT	Utiliser le langage cartographique pour réaliser une production graphique.
076-D1.3-SCIENCES-IT	Comprendre l'effet de quelques transformations (déplacements, agrandissements-réductions) sur des grandeurs géométriques.
077-D1.3-SCIENCES-IT	Se repérer sur une droite graduée, dans le plan muni d'un repère orthogonal, dans un parallélépipède rectangle, sur une sphère.
078-D1.3-SCIENCES-IT	Utiliser et produire des représentations de solides.
079-D1.3-SCIENCES-IT	Lire, interpréter et produire des tableaux, des graphiques, des diagrammes.
080-D1.3-SCIENCES-IT	Utiliser des indicateurs statistiques.
<b>081-D1.3-SCIENCES-EL</b>	<b>Utiliser l'algorithmique et la programmation pour créer des applications simples</b>
082-D1.3-SCIENCES-IT	Expliquer le déroulement et le résultat produit par un algorithme simple.
083-D1.3-SCIENCES-IT	Écrire un algorithme ou un programme qui permet une interaction avec l'utilisateur ou entre les objets qu'il utilise, en réponse à un problème donné.
084-D1.3-SCIENCES-IT	Mettre au point un programme pour corriger une erreur ou apporter une amélioration.
085-D1.3-SCIENCES-IT	Implanter et tester un programme dans un système réel pour imposer un comportement.

## D1.4 – Langages des arts et du corps

Code	Libellé
<b>086-D1.4-ART-EPS-EL</b>	<b>Pratiquer des activités physiques sportives et artistiques</b>
087-D1.4-ART-EPS-IT	Concevoir et réaliser un projet de performance optimale.
088-D1.4-ART-EPS-IT	Gérer son effort, faire des choix pour réaliser la meilleure performance dans au moins deux familles athlétiques et/ou au moins de deux styles de nages.
089-D1.4-ART-EPS-IT	S'engager dans un programme de préparation individuel ou collectif.
090-D1.4-ART-EPS-IT	Planifier et réaliser une épreuve combinée.
091-D1.4-ART-EPS-IT	S'échauffer avant un effort.
092-D1.4-ART-EPS-IT	Concevoir et conduire un déplacement dans un milieu inhabituel.
093-D1.4-ART-EPS-IT	Réussir un déplacement planifié dans un milieu naturel aménagé ou artificiellement recréé plus ou moins connu.
094-D1.4-ART-EPS-IT	Gérer ses ressources pour réaliser en totalité un parcours sécurisé.
095-D1.4-ART-EPS-IT	Assurer la sécurité de son camarade.

096-D1.4-ART-EPS-IT	Concevoir, présenter et apprécier une prestation corporelle gymnique et/ou artistique.
097-D1.4-ART-EPS-IT	Mobiliser les capacités expressives du corps pour imaginer, composer et interpréter une séquence artistique ou acrobatique.
098-D1.4-ART-EPS-IT	Participer activement, au sein d'un groupe, à l'élaboration et à la formalisation d'un projet artistique.
099-D1.4-ART-EPS-IT	Apprécier des prestations en utilisant différents supports d'observation et d'analyse.
100-D1.4-ART-EPS-IT	S'inscrire dans un projet de jeu pour rechercher le gain du match.
101-D1.4-ART-EPS-IT	Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe.
102-D1.4-ART-EPS-IT	Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force.
103-D1.4-ART-EPS-IT	Être solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre.
104-D1.4-ART-EPS-IT	Observer et co-arbitrer.
105-D1.4-ART-EPS-IT	Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité.
<b>106-D1.4-ART-EPS-EL</b>	<b>Pratiquer les arts en mobilisant divers langages artistiques et leurs ressources expressives</b>
107-D1.4-ART-EPS-IT	Mobiliser des techniques vocales et corporelles au service d'un projet d'interprétation ou de création musicale.
108-D1.4-ART-EPS-IT	Oraliser un texte littéraire en mobilisant les techniques appropriées.
109-D1.4-ART-EPS-IT	Mobiliser des moyens divers (matériaux, instruments, techniques, gestes...) dans différents champs de la pratique plastique pour servir un projet artistique singulier.
110-D1.4-ART-EPS-IT	Concevoir, créer, réaliser et réfléchir des productions plastiques dans une visée artistique personnelle, en prenant du recul sur les questions qu'elles posent, en établissant des liens avec des œuvres et des démarches de référence.
111-D1.4-ART-EPS-IT	Concevoir, créer, réaliser et réfléchir des pièces musicales en référence à des styles, des œuvres, des contraintes d'interprétation ou de diffusion.



## D2 – Méthodes et outils pour apprendre

Code	Libellé
<b>112-D2-METHODO-EL</b>	<b>Organiser son travail personnel</b>
113-D2-METHODO-IT	Choisir et utiliser différents outils et techniques pour garder la trace de ses activités et/ou recherches et permettre un entraînement au travers d'un travail personnel.
114-D2-METHODO-IT	Planifier les étapes et les tâches pour la réalisation d'une production
<b>115-D2-METHODO-EL</b>	<b>Coopérer et réaliser des projets</b>
116-D2-METHODO-IT	Définir et respecter une organisation et un partage des tâches dans le cadre d'un travail de groupe.
<b>117-D2-METHODO-EL</b>	<b>Rechercher et traiter l'information et s'initier aux langages des média</b>
118-D2-METHODO-IT	Rechercher des informations dans différents médias (presse écrite, audiovisuelle, web) et ressources documentaires.
119-D2-METHODO-IT	Apprécier la fiabilité des informations recueillies en croisant différentes sources.
<b>120-D2-METHODO-EL</b>	<b>Mobiliser des outils numériques pour apprendre, échanger, communiquer</b>
121-D2-METHODO-IT	Utiliser des outils numériques pour réaliser une production (scientifique, artistique, motrice, expérimentale, document multimédia...).
122-D2-METHODO-IT	Utiliser des outils numériques pour analyser des données ou une production (orale, artistique, motrice, technologique, etc.).
123-D2-METHODO-IT	Utiliser des outils et espaces numériques pour échanger, stocker, mutualiser des informations.

## D3 – La formation de la personne et du citoyen

Code	Libellé
<b>124-D3-CITOYEN-EL</b>	<b>Maîtriser l'expression de sa sensibilité et de ses opinions, respecter celles des autres</b>
125-D3-CITOYEN-IT	Expliciter les émotions ressenties.
126-D3-CITOYEN-IT	Formuler une opinion, prendre de la distance avec celle-ci, la confronter à celle d'autrui et en discuter.
<b>127-D3-CITOYEN-EL</b>	<b>Connaître et comprendre la règle et le droit</b>
128-D3-CITOYEN-IT	S'approprier et respecter les règles de fonctionnement de son établissement et de collectifs plus restreints, et participer à leur élaboration.
129-D3-CITOYEN-IT	Connaître, comprendre et analyser les principes, les valeurs et les symboles de la République française et des sociétés démocratiques.
<b>130-D3-CITOYEN-EL</b>	<b>Exercer son esprit critique, faire preuve de réflexion et de discernement</b>
131-D3-CITOYEN-IT	Rendre compte des argumentaires développés par différents protagonistes relativement à une thématique.
132-D3-CITOYEN-IT	Utiliser les médias et l'information de manière responsable et raisonnée.

133-D3-CITOYEN-IT	Distinguer ce qui relève d'une croyance ou d'une opinion et ce qui constitue un savoir (ou un fait) scientifique.
134-D3-CITOYEN-IT	Distinguer la perception subjective de l'analyse objective.
<b>135-D3-CITOYEN-EL</b>	<b>Faire preuve de responsabilité, respecter les règles de la vie collective, s'engager et prendre des initiatives</b>
136-D3-CITOYEN-IT	Assumer des responsabilités et prendre des initiatives dans l'établissement et/ou dans la classe.
137-D3-CITOYEN-IT	S'impliquer dans la mise en place d'un événement dans l'établissement.

## D4 – Les systèmes naturels et techniques

Code	Libellé
<b>138-D4-SVT-TECHNO-EL</b>	<b>Mener une démarche scientifique, résoudre un problème</b>
139-D4-SVT-TECHNO-IT	Extraire, organiser les informations utiles et les transcrire dans un langage adapté.
140-D4-SVT-TECHNO-IT	Mettre en œuvre un raisonnement logique simple.
141-D4-SVT-TECHNO-IT	Modéliser et représenter des phénomènes et des objets.
142-D4-SVT-TECHNO-IT	Mettre en œuvre un protocole expérimental, réaliser le prototype d'un objet.
143-D4-SVT-TECHNO-IT	Pratiquer le calcul numérique (exact et approché) et le calcul littéral.
144-D4-SVT-TECHNO-IT	Contrôler la vraisemblance d'un résultat.
145-D4-SVT-TECHNO-IT	Communiquer sur ses démarches, ses résultats et ses choix, en argumentant.
<b>146-D4-SVT-TECHNO-EL</b>	<b>Concevoir des objets et systèmes techniques</b>
147-D4-SVT-TECHNO-IT	Concevoir des objets simples, des éléments de programme informatique, des protocoles biotechnologiques en réponse à un besoin.
<b>148-D4-SVT-TECHNO-EL</b>	<b>Identifier règles et principes de responsabilité individuelle et collective, domaines santé, sécurité, l'environnement</b>
149-D4-SVT-TECHNO-IT	Appliquer systématiquement et de manière autonome les règles de sécurité et de respect de l'environnement.
<b>150-D4-SVT-TECHNO-EL</b>	<b>Identifier des règles et des principes de responsabilité individuelle et collective dans les domaines de la santé, de la sécurité, de l'environnement</b>
151-D4-SVT-TECHNO-IT	Expliquer une règle de sécurité ou de respect de l'environnement.
152-D4-SVT-TECHNO-IT	Expliquer l'impact de différentes activités humaines sur l'environnement.
153-D4-SVT-TECHNO-IT	Expliquer un comportement responsable dans le domaine de la santé, de la sécurité et de l'environnement.

## D5 – Les représentations du monde et de l'activité humaine

Code	Libellé
<b>154-D5-HISTGEO-EL</b>	<b>Situer et se situer dans le temps et l'espace</b>
155-D5-HISTGEO-IT	Maîtriser de manière autonome des repères dans le temps :
156-D5-HISTGEO-IT	Connaître et localiser dans le temps de grandes périodes historiques, des phénomènes historiques, des faits et des événements, des mouvements intellectuels, artistiques et culturels;
157-D5-HISTGEO-IT	Situer et ordonner des faits dans le temps. pratiquer de conscients allers-retours dans la chronologie, maîtriser la chronologie narrative, savoir ordonner un récit.
158-D5-HISTGEO-IT	Maîtriser de manière autonome des repères dans l'espace :
159-D5-HISTGEO-IT	Connaître et localiser des repères spatiaux aux différentes échelles et sur des projections cartographiques variées.
160-D5-HISTGEO-IT	Se repérer et repérer des lieux dans l'espace en utilisant des plans, des cartes et des outils de géolocalisation.
161-D5-HISTGEO-IT	Situer et mettre en relation des lieux et des espaces à partir de cartes d'échelles et de projection variées et d'images.
162-D5-HISTGEO-IT	Contextualiser un document, un texte, une œuvre, un(e) artiste, un personnage, une découverte scientifique, un fait artistique ou une notion dans le temps et dans une ou plusieurs aires géographiques et culturelles.
<b>163-D5-HISTGEO-EL</b>	<b>Analyser et comprendre les organisations humaines et les représentations du monde</b>
164-D5-HISTGEO-IT	Se référer de manière pertinente à des œuvres majeures et à des représentations du monde. en apprécier et en caractériser la valeur et la portée.
165-D5-HISTGEO-IT	Mobiliser des connaissances pour analyser et comprendre des documents, des textes ou œuvres témoignant des principales organisations humaines du passé ou du présent
166-D5-HISTGEO-IT	Analyser quelques enjeux du développement durable dans le contexte des sociétés étudiées
167-D5-HISTGEO-IT	Comprendre et interpréter des textes ou des œuvres.
168-D5-HISTGEO-IT	Exercer son regard critique sur divers œuvres et documents.
169-D5-HISTGEO-IT	Analyser quelques enjeux du développement durable dans le contexte des sociétés étudiées.
<b>170-D5-HISTGEO-EL</b>	<b>Raisonner, imaginer, élaborer, produire</b>
171-D5-HISTGEO-IT	Décrire et raconter, expliquer une situation géographique ou historique, une situation ou un fait artistique ou culturel.
172-D5-HISTGEO-IT	Élaborer un raisonnement et l'exprimer en utilisant des langages divers.
173-D5-HISTGEO-IT	Analyser et interpréter des œuvres et formuler sur elles un jugement personnel argumenté.
174-D5-HISTGEO-IT	Pratiquer diverses formes d'écriture d'invention et d'argumentation.
175-D5-HISTGEO-IT	Pratiquer divers langages artistiques en lien avec la connaissance des œuvres et les processus de création.